



*Einst, als Tarok seinen Sohn Merkur aus Andor verstoßen hatte, hatte der nicht geglaubt dass er das Land Andor wiedersehen würde. Aber es war so. Varkur war es zu verdanken. Er hatte den Drachen Merkur hergelockt und verzaubert um Herrscher über das so umkämpfte Land zu werden. Er steuerte den Drachen und den Helden war klar, dass sie zuerst Varkur besiegen mussten.*

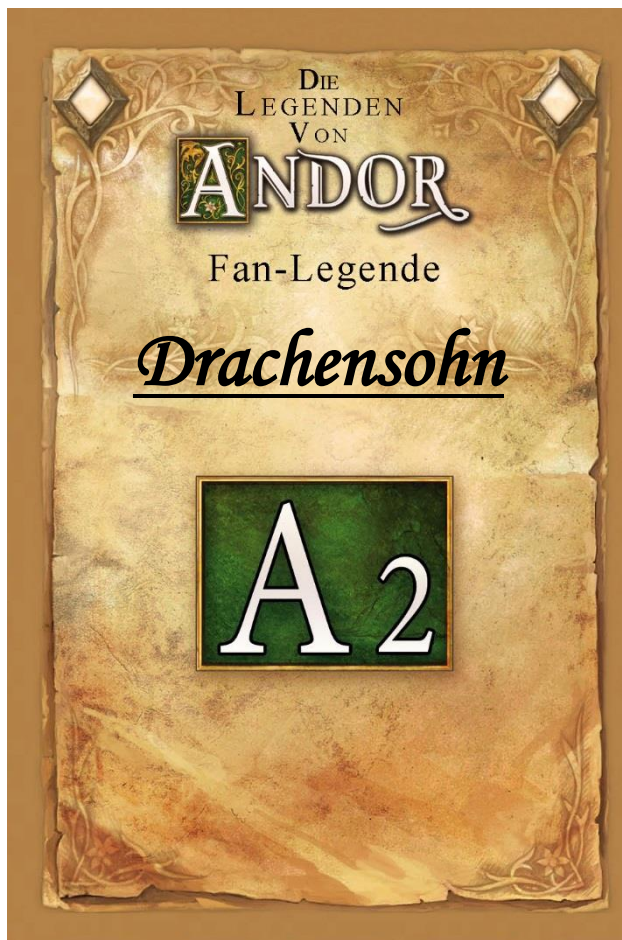
Diese Legende spielt auf der Spielplanvorderseite und es werden goldene Ereigniskarten verwendet. Legt Sternchen auf C, F, G, I, K und N der Legendenleiste.

Legt als zusätzliches Material die Schicksalskarten bereit. Führt zuerst die Anweisungen auf der Checkliste aus. Erwürfelt mit einem roten Würfel (10er Stelle) und einem Heldenwürfel (1er Stelle) die Position von 5 Runensteinen, 2 Heilkräutern und von 4 Bauern. Nehmt 5 Kreaturenplättchen und führt sie sofort aus. Legt alle 10 restlichen Kreaturenplättchen auf Feld „H“ der Legendenleiste.

Jeder Held erhält 1 Gold.

Jeder Held startet mit 7 Willenspunkten, 5 Stärkepunkten und auf dem Feld seines Ranges.

➔ **Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2**



*Varkur ließ sich von Merkur beschützen. Er wartete am Fuße des Skralberges auf eine Gelegenheit, die Macht in Andor an sich zu reißen.*

Stellt Varkur auf Feld 37 und den Drachen Merkur auf Feld 41.

Die Helden müssen zuerst Varkur besiegen, bevor sie Merkur angreifen können.

Varkur hat keine Stärkepunkte und keine Würfel. Legt auf sein Feld so viele Pergamente wie Helden am Spiel beteiligt sind. Als Reaktion Varkurs wird ein Pergament aufgedeckt. Die Zahl auf dem Pergament wird verdoppelt. Dies ist sein Kampfwert. Ist der Kampfwert der Helden höher als der Varkurs wird dieses Pergament entfernt. Ansonsten passiert nichts.

Hat Varkur keine Pergamente mehr, ist der Kampf gewonnen. Der Erzähler geht dabei **nicht** weiter.

Merkur hat 5 Drachenkampfkarten und bei:

2 Helden 30 Stärkepunkte,

3 Helden 44 Stärkepunkte,

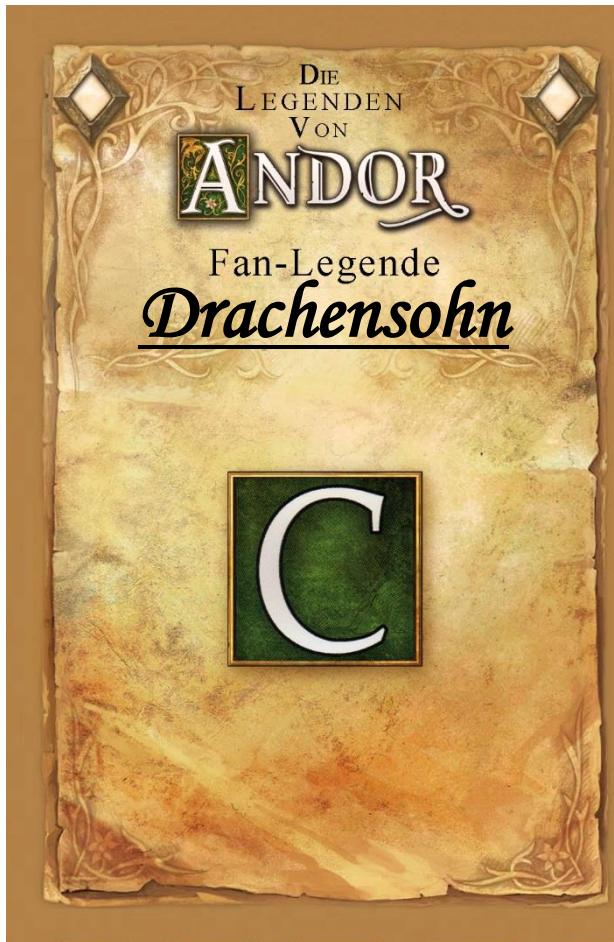
4 Helden 58 Stärkepunkte.

Der Drachenkampf verläuft wie bei Legende 5.

Der Drache hat außerdem 3 schwarze Würfel.

Merkur und Varkur bewegen sich nicht. Gleiche Würfelwerte Merkurs werden addiert. Sobald Varkur angegriffen wird, deckt die Karte „Schwarzer Rauch“ auf.

Der Held mit dem niedrigsten Rang beginnt.



*Die Helden mussten sich auf den Endkampf vorbereiten. Doch auch noch andere Aufgaben warteten...*

Der Held mit dem höchsten Rang zieht eine Schicksalskarte. **Ganz wichtig: Die Schicksalskarte muss nicht erfüllt werden!** Wenn die Schicksalskarte aber erfüllt wird, werden auf die Heldengruppe 3 Stärkekpunkte und 2 Gegenstände von der Ausrüstungstafel (nicht der Trank der Hexe) aufgeteilt.

Bei Schicksalskarte Nr. 5 (Bauernhochzeit) wird kein Bauernplättchen auf Feld 40 gelegt.

Bei Schicksalskarten, die nicht mehr erfüllbar sind, wird keine Neue gezogen. Die Helden können die Schicksalskarte auch ablegen, dann darf aber keine Neue gezogen werden.

Wenn die Karte erfüllt wurde, kommt 1 Troll auf das Feld auf dem sich der Held mit dem niedersten Rang befindet.

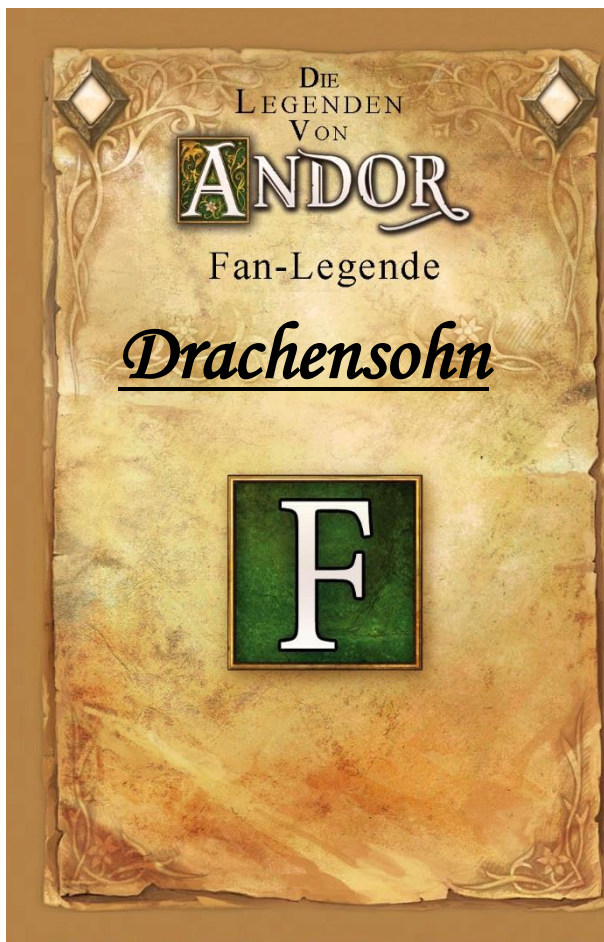
*Die Helden waren den Gors überlegen. Doch so leicht ließen sich die Gors nicht unterkriegen...*

Ab jetzt muss bei einem Kampf gegen einen Gor dieser in der ersten Kampfrunde besiegt werden. Sonst gibt es keine Belohnung.

Hinweis: Die bei „H“ liegenden Kreaturenplättchen werden da aufgedeckt und nacheinander ausgeführt.

#### **Aufgaben (bis N):**

- 1) Varkur muss besiegt werden
- 2) Merkur muss besiegt werden
- 3) Die Burg muss erfolgreich verteidigt werden



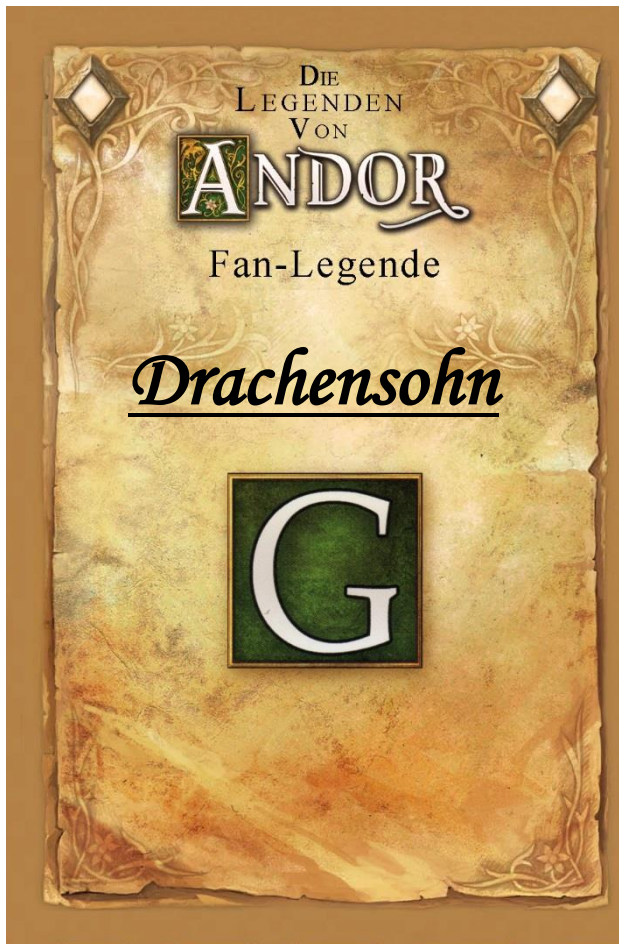
*„Seid begrüßt, meine Freunde!“ Fürst Hallgard stand vor den Helden. „Wie gegen den alten Drachen Tarok wollen wir euch nun auch gegen dessen Sohn Merkur Beistand leisten. Allerdings sind meine Männer des Kämpfens müde. Sie können in diesem Zustand leider nicht an eurer Seite kämpfen. Deshalb bräuchten sie dringend eine Stärkung. Es liegt in eurer Hand!“*

Wenn ihr die Hilfe der Schildzwerge und Prinz Thoralds wollt, müsst ihr einen Hexentrank, einen Trinkschlauch (beide voll) und ein Heilkraut auf Feld 71 ablegen. Dann kommen diese aus dem Spiel. Dadurch wird Prinz Thorald auf Feld 72 gestellt und die Schildzwerge auf Feld 71. Sie können dann wie immer eingesetzt werden.

Außerdem darf jetzt ein Held, nachdem bei Sonnenaufgang alle Symbole ausgeführt wurden, einen verdeckten Edelstein nehmen, aber nur wenn an diesem Sonnenaufgang **keine Kreatur** die Burg betreten hat.

Die Edelsteine funktionieren wie Gold.





Würfelt nun mit einem Heldenwürfel. Der Zauberer (Eara/Liphardus) darf den Würfel natürlich nicht drehen. Lest dann die Auswirkungen vor:



*Die Helden bekamen ein einmaliges Angebot der Hexe. Den Kreaturen gefiel das gar nicht...*

Die Heldengruppe kann jetzt 3 Stärkepunkte abgeben, damit sie eine beliebige Kreatur vom Spielplan (auch von einem goldenen Schild) entfernen kann. Der Erzähler geht dabei **nicht** weiter.





*Schon lange Zeit hatte die Sonne nicht mehr geschienen. Die Helden konnten sich bald nicht mehr zurechtfinden.*



Der Zeitstein aller Helden wird auf die dritte Stunde gesetzt, egal auf welcher Stunde er jetzt liegt.





Würfelt nun mit einem Heldenwürfel. Lest dann die Auswirkungen vor.

*Prinz Thorald beschenkte die Helden. Ihr erhaltet...*

  einen Schild

  einen Bogen

  einen Falken





Würfelt mit einem Heldenwürfel. Lest dann die Auswirkungen vor:



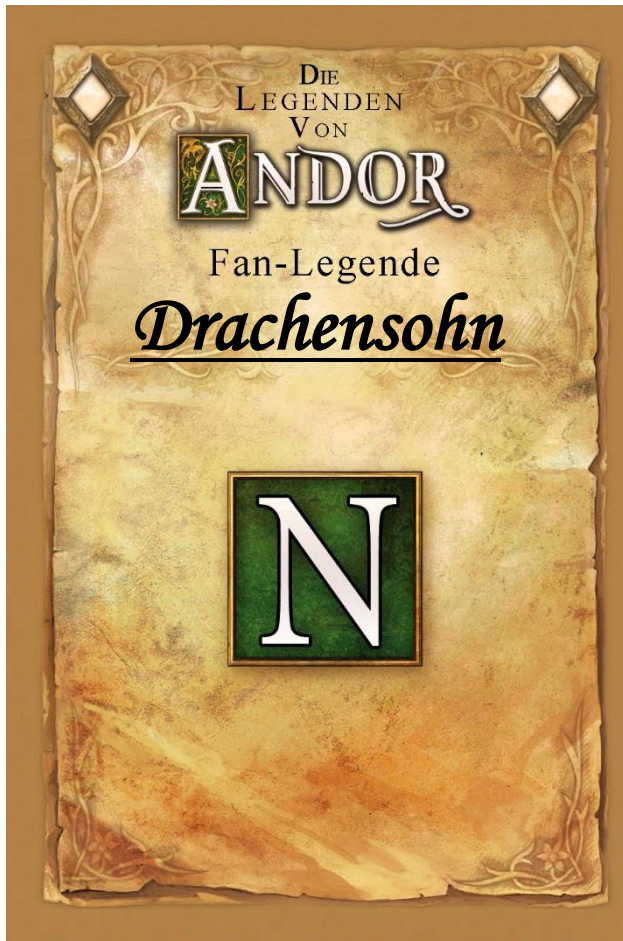
*In der Taverne „Zum Trunkenen Troll“ wurde dessen einjähriges Bestehen gefeiert. Ein Held jedoch trank mehr Met als ihm guttat. Beschwingt, aber nicht mehr sicher auf den Beinen, begab er sich auf den Weg zur Burg, gestützt von den anderen Helden.*

Der Held mit den meisten Stärkepunkten muss einen abgeben, erhält aber 3 Willenspunkte. Sollten alle Helden nur mehr 1 Stärkepunkt haben, geschieht nichts. Haben mehrere Helden die meisten Stärkepunkte, so könnt ihr selbst entscheiden, wer ihn verliert.



*In der Taverne „Zum Trunkenen Troll“ wurde dessen einjähriges Bestehen gefeiert. Der Krug Met tat allen gut und hinterher fühlten sich die Helden gestärkt und entschlossen.*

Alle Helden, die weniger als 7 Willenspunkte haben, erhöhen sie sofort auf 7.  
 2 Stärkepunkte werden auf die Heldengruppe verteilt.



Die Legende nahm ein gutes Ende wenn...  
 ...die Burg erfolgreich verteidigt wurde...  
 ...und Merkur und Varkur besiegt worden sind.

*Die Helden hatten wieder einmal bewiesen, dass sie alles taten um das Volk auch vor großen Gefahren zu verteidigen. Das Volk jubelte ihnen zu, sie aber lächelten nur bescheiden. Prinz Thorald dankte ihnen mit warmen Worten. Die Helden aber ruhten nicht lange. Sie halfen den Menschen das zerstörte Andor wieder aufzubauen. Nun war für längere Zeit Frieden in Andor. Aber der währte nicht für immer...*

*Autor: Antigor*

Die Legende nahm ein böses Ende, wenn...  
 ...die Burg nicht erfolgreich verteidigt wurde...  
 ... und Merkur und Varkur nicht besiegt worden sind.  
 Andor war nun vollkommen zerstört. Varkur re-  
 gerte und die Menschen wussten, dass nun  
 schwere Zeiten heranbrechen würden.  
 Tipps für das nächste Mal:  
 → Rüstet euch vor dem Drachenkampf mit  
 Schilden aus.  
 → Versucht Varkur möglichst früh anzugreifen.



**Kampfrunde gewonnen!**  
*Merkur schrie vor Furcht. Der Schrei ging den Helden durch Mark und Bein.*

Ein Held verliert 3 Willenspunkte.

**Diese Karte kommt jetzt aus dem Spiel.**

**Gleichstand:** Die Heldengruppe erhält 5 Willenspunkte.  
**Diese Karte wird jetzt unter den Kartenstapel „Der Drachenkampf“ gelegt.**

**Kampfrunde verloren!**  
*„Kömt ihr das nicht besser?“, höhnte Merkur.“*

Ein Held kann jetzt einen Gegenstand von der Ausrüstungstafel (auch den Trank der Hexe) erwerben, indem er 3 Gold oder 4 Willenspunkte abgibt.

**Diese Karte wird jetzt unter den Kartenstapel „Der Drachenkampf“ gelegt.**



**Kampfrunde gewonnen!**  
*Auf einmal durchbrach die Sonne für kurze Zeit die schwarzen Wolken, die sich über den Kampfplatz zusammengezogen hatten und alles glänzte wie neu.*

Bis zu 2 halbverbrauchte Gegenstände werden auf die volle Seite gedreht.

**Diese Karte kommt jetzt aus dem Spiel.**

**Gleichstand:** Ein Held bekommt 3 Willenspunkte.  
**Diese Karte wird jetzt unter den Kartenstapel „Der Drachenkampf“ gelegt.**

**Kampfrunde verloren!**  
*„Ihr werdet es bereuen, und zwar wenn ich euch in den Staub geworfen habe. Hohoho!“ Merkur lachte schauerlich.*

Ein Held verliert 2 Stärkepunkte oder 10 Willenspunkte.

**Diese Karte wird jetzt unter den Kartenstapel „Der Drachenkampf“ gelegt.**



**Kampfrunde gewonnen!**  
*Merkur röchelte. Eine große Wunde klaffte in seinem Hals.*  
 Ein Held kann 5 Willenspunkte abgeben um 1 Stärkepunkt zu erlangen.

**Diese Karte kommt jetzt aus dem Spiel.**

**Gleichstand:** Die Heldengruppe verliert einen Gegenstand.

**Diese Karte wird jetzt unter den Kartenstapel „Der Drachenkampf“ gelegt.**

**Kampfrunde verloren!**  
*Mit seinen gewaltigen Fransen schlug Merkur zu.*  
 Die Willenspunkte eines Helden werden auf 1 gesetzt.  
**Diese Karte wird jetzt unter den Kartenstapel „Der Drachenkampf“ gelegt.**



**Kampfrunde gewonnen!**  
*Merkur war erschöpft. Mit letzter Kraft parierte er einen Schwertstreich der Helden und blies ihnen einen Feuerstrahl ins Gesicht.*  
 Jeder Held, der mehr als 10 Stärkepunkte hat, muss einen abgeben.

**Diese Karte kommt jetzt aus dem Spiel.**

**Gleichstand:** Die Heldengruppe verliert 5 Willenspunkte.

**Diese Karte wird jetzt unter den Kartenstapel „Der Drachenkampf“ gelegt.**

**Kampfrunde verloren!**  
*Merkur brüllte so sehr, dass die Bäume wackelten und das Laub fallen ließ. Das spornte die Kreaturen an.*  
 Alle Skrale bewegen sich jetzt ein Feld entlang der Pfeile.  
**Diese Karte wird jetzt unter den Kartenstapel „Der Drachenkampf“ gelegt.**



**Kampfrunde gewonnen!**  
*Der Drache bäumte sich vor den Helden auf und...brach zusammen. Die Erde zitterte. Er versuchte wieder aufzustehen.*  
 Ein Held (nicht der Zauberer) muss in der nächsten Kampfrunde mit nur einem Würfel kämpfen.

●

**Diese Karte kommt jetzt aus dem Spiel.**

**Gleichstand:** Ein Held wird sofort auf 12 Stärkepunkte gesetzt.

**Diese Karte wird jetzt unter den Kartenstapel „Der Drachenkampf“ gelegt.**

**Kampfrunde verloren!**  
*Die Helden waren mit ihrer Kraft am Ende. Doch plötzlich erinnerte sich einer von ihnen an den Rat der Hexe Reka.*  
 Ein Held kämpft in der nächsten Kampfrunde zusätzlich zu seinen Würfeln mit zwei roten Würfeln.  
**Diese Karte wird jetzt unter den Kartenstapel „Der Drachenkampf“ gelegt.**



*Plötzlich fiel Varkur etwas ein. Mit einem teuflischen Grinsen schwang er seinen Zauberstab und wurde im schwarzen Rauch eingehüllt. Der Drache brüllte. Qualm stieg aus seinen Nüstern.*

Würfelt nun mit einem roten Würfel. Ein Feuerstoß trifft **alle** Helden! Jeder Held verliert Willenspunkte in Höhe des Würfelwurfs. Mit einem Schild kann man sich davor schützen.

Außerdem legt jetzt alle Bauern, die ganz am Anfang durch Kreaturenplättchen aus dem Spiel kamen auf Feld 35.

❖



Merkur blickte sich verunsichert um. Es kam ihm vor, als wäre er aus einem tiefen, langen Schlaf erwacht. Sein Blick blieb an den Helden hängen, die regungslos dastanden. Ihre Waffen blitzten im Sonnenlicht. Langsam kamen sie auf Merkur zu, ohne Furcht und Tadel. Der Drache Merkur bekam es mit der Angst zu tun. Die Helden kannten ganz Andor wie ihre Westentasche, nirgendwo war er sicher vor ihren rasenden und wütenden Schwertern und Äxten. Aber dann kam in ihm eine Erinnerung hoch:

**Der Verlassene Turm!**

In ihm wollte Merkur Zuflucht suchen, denn die Helden konnten ihn ohne Flügel nicht erreichen.

Stellt Merkur jetzt auf Feld 83. Er ist hier nicht erreichbar und kann also auch nicht angegriffen werden. Jeden Sonnenaufgang bewegt sich Merkur als allererster, und zwar immer eine 10er Stelle weiter nach unten. Die Einerstelle wird mit einem roten Würfel ausgewürfelt. Wenn es für diese Zahl kein Feld gibt, bleibt er einfach stehen und erst nächsten Sonnenaufgang wird erneut gewürfelt. Wenn er auf einem 10er Feld (z.B. Feld 13) steht, kommt er nächsten Sonnenaufgang auf ein 1er Feld (z.B. Feld 5) und dann nächsten Sonnenaufgang auf die Burg. Damit wäre die Legende verloren. Sobald der Drache besiegt wurde, wird der Erzähler auf „N“ vorgesetzt. **Lest jetzt weiter auf der Karte „Die Letzte Zuflucht II“.**



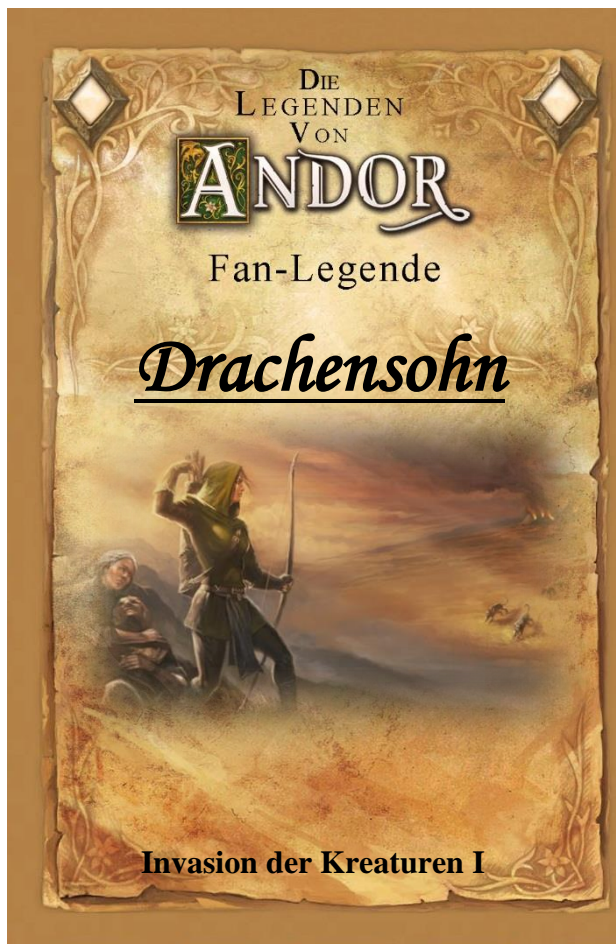
Immer nachdem der Erzähler bewegt wurde, wird ein Feuerstoß vom Drachen aus ausgeführt. Ein Held würfelt mit einem **schwarzen Würfel**. Der Feuerstoß verläuft entlang der Pfeile. Seine Reichweite entspricht so viele Felder entlang der Pfeile, wie die gewürfelte Zahl angibt. **Der Feuerstoß zerstört alles.** Alle Plättchen werden vom Spielplan entfernt (wenn das Feld betroffen ist). Figures wie Prinz Thorald auch. Helden und Kreaturen verlieren Willenspunkte in Höhe des Würfelwurfs. Mit einem Schild kann man sich davor schützen. Helden die auf 0 Willenspunkte sinken werden vom Plan genommen, die Stärkepunktwerte des Drachens bleiben aber gleich. Für Kreaturen, die durch den Feuerstoß auf 0 Willenspunkte sinken gibt es keine Belohnung, der Erzähler geht nicht weiter und sie werden auf Feld 83 gestellt. Wenn aber Kreaturen nicht ganz auf 0 Willenspunkte sinken, erholen sie sich sofort wieder und haben dann wieder ihre ursprünglichen Willenspunkte. **Beispiel:** Ein Troll wird nur entfernt, wenn der Feuerstoß Stärke 12 hat.

Händlerfelder werden mit einem X abgedeckt, wenn sie vom Feuerstoß betroffen sind. Wenn der Drache auf ein Feld kommt, passiert das gleiche wie beim Feuerstoß, aber Helden werden nicht entfernt doch Kreaturen schon.

Hinweis: Der Feuerstoß gilt nur in dem Moment, in dem gewürfelt wurde.

**Lest jetzt weiter auf der Karte „Invasion der Kreaturen I“.**





Die Erde zitterte. Aus allen Winkeln und Ecken strömten Kreaturen auf die Rietburg zu. Die Helden sahen, dass sie gegen eine solche Übermacht nicht gewappnet waren. Kampflös wollten sie sich auch nicht ergeben. Es würde schwer werden. Und ganz unverhofft kam der Drache zu Hilfe...

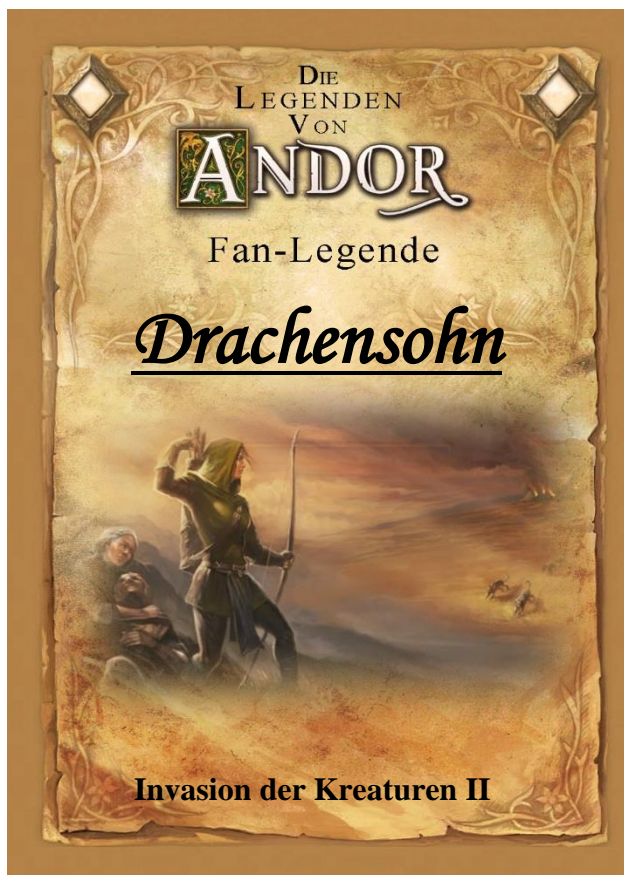
Deckt jetzt schon die 10 Kreaturenplättchen nacheinander auf (wenn ihr sie das nicht schon getan habt) und führt die Anweisungen sofort aus.

Zornig blickte der Drache vom Verlassenen Turm in die Ebene Andors. Die Helden sollten seine Kraft noch zu spüren bekommen. Er wollte Andor zerstören und alle Reichtümer zusammenraffen. Bald schon würde er auf die Rietburg zukommen, nichts verschonend, weder Freund noch Feind!

Spätestens bei „K“ muss der Drache den „Verlassenen Turm“ verlassen. Falls er bis da es noch nicht getan hat, wird mit einem roten Würfel gewürfelt. Der Drache kommt auf Feld...

		70
		71
		72

Leset jetzt weiter auf der Karte „Invasion der Kreaturen II“.



Ausnahmen zum Feuerstoß: In der Burg ist man davor geschützt. Brücken sind vom Feuerstoß nicht betroffen, die Gegenstände, die auf der Heldentafel liegen, auch nicht. Sinkt ein Held aber auf 0 Willenspunkte, wird sein gesamtes Inventar in die Burg gelegt. Bei den Händlern kann man immer Sachen einliefern (um z.B. ein Schicksal zu erfüllen), auch wenn ein X drauf liegt. Das Feld des Drachens ist nicht betroffen.

Plötzlich bückte sich einer der Helden. Auf dem Boden lag ein kleines Gefäß mit pechschwarzer Flüssigkeit. Es war Varkur während des Kampfes aus der Tasche gefallen...

Die Heldengruppe erhält jetzt das Gift. Das Gift kann man 2 mal einsetzen (jede Seite des Gifts 1 mal). Man kann es verschieden nutzen: **a)** Der Held muss nach seinem Würfelwurf im Kampf und vor der Reaktion der Kreatur entscheiden, ob er es einsetzt. Wenn im Kampf die Kreatur unterliegt, fällt sie sofort auf 0 Willenspunkte, auch wenn sie nur wenige verlieren würde. Die besiegte Kreatur kommt aus dem Spiel, der Erzähler geht nicht weiter, die Helden erhalten keine Belohnung. Gegen den Drachen ist das Gift wirkungslos!

**b)** Man kann eine Kreatur, die nicht im Spiel ist, mit einer Kreatur auf einem Feld umtauschen. Beispiel: Ein Wardrak steht auf Feld 50. Die Heldengruppe setzt das Gift ein und stellt einen Gor stattdessen auf Feld 50.